



WARNUNG

Lesen Sie das Xbox 360™ Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport (nähere Informationen finden Sie innen auf der hinteren Umschlagseite).

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm.
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

INHALT

| | |
|-----------------------------------|----|
| EINLEITUNG | 2 |
| STEUERUNG | 2 |
| HAUPTMENÜ | 3 |
| SPIELBILDSCHIRM | 4 |
| DIE BLAZING ANGELS | 6 |
| TIPPS UND TRICKS | 8 |
| KAMPAGNE | 9 |
| EINZELSPIELE | 12 |
| MINIKAMPAGNE | 12 |
| ARCADE | 12 |
| DUELL DER ASSE | 13 |
| MULTIPLAYER | 15 |
| SPIELEN AUF XBOX LIVE | 16 |
| FLUGZEUGE DES 2. WELTKRIEGS | 16 |
| GARANTIE | 22 |

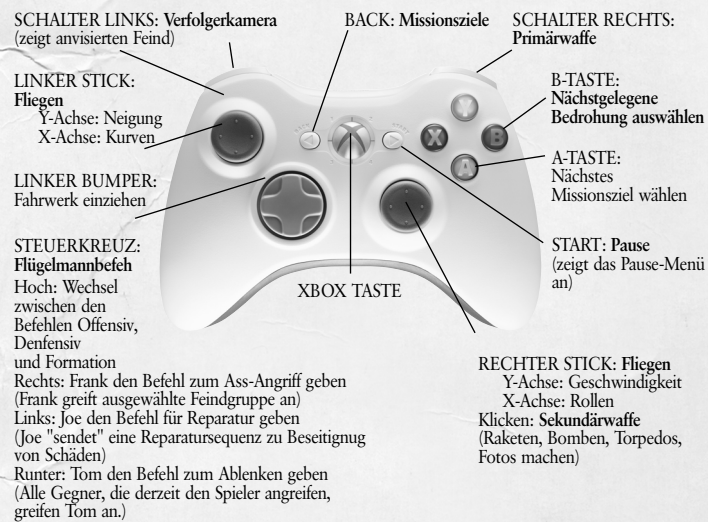
Blazing Angels™ Squadrons of WWII

© 2006 Ubisoft Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Blazing Angels, Ubisoft und das Ubisoft-Logo sind Marken von Ubisoft Entertainment in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

EINLEITUNG

In Blazing Angels entwickeln Sie sich vom unschuldigen Rekruten zum gefechterprobten Fliegerass und kämpfen zusammen mit Ihren Flügelmännern in den legendärsten Luftschlachten des Zweiten Weltkriegs. In der Luftschlacht um England, bei den wilden Dogfights über dem Pazifik und schließlich im Himmel über Berlin werden Sie mit Ihrem fliegerischen Können Ihre Staffel, die Blazing Angels, zum Sieg führen.

STEUERUNG



HAUPTMENÜ

Kampagne: Begleiten Sie die Blazing Angels durch die größten Luftschlachten des 2. Weltkriegs. Die Kampagne bildet den Kern des Einzelspieler-Teils von Blazing Angels.

Einzelspiele: Keine Zeit für eine komplette Mission? In diesem Modus warten drei verschiedene Spielvarianten: die Minikampagne, Arcade und das Duell der Asse.

Kampagnen und System Link Spiele: Spielen Sie mit Ihren Freunden über Xbox Live®, System Link oder auf dem Split Screen.

Spielerstatus: Sehen Sie sich Ihre Statistiken, Punkte und Belohnungen an. Ihren Hangar und Ihre Trophäensammlung finden Sie ebenfalls hier.

Optionen: Hier können Sie Einstellungen für Steuerung, Sound und SFX vornehmen.




SPIELBILDSCHIRM





Der auf dem Bildschirm angezeigte Text lässt sich in zwei Kategorien einteilen:


- Befehle, Bestätigungen und Meldungen (weiß).
- Wichtige handlungsbezogene Meldungen, Warnungen oder für den Spielfortschritt entscheidende Informationen (gelb).


Feinde sind immer rot markiert, Alliierte grün und Ihre Flugmänner blau.

 sind alliierte Jäger.

 sind feindliche Jäger.

 sind Bomber (alliiert oder feindlich).

 sind gepanzerte Bodenziele (die nur mit Sekundärfeuer zerstört werden können)

 sind "weiche" Bodenziele (die mit Primärfeuer zerstört werden können).

Das aktuell ausgewählte Ziel ist immer von einem weißen blinkenden Rahmen umgeben.

Das Fadenkreuz ändert seine Form, sobald sich Ihr Flugzeug in Schussreichweite des ausgewählten Ziels befindet.

Das Fadenkreuz wird rot, wenn Ihre Kugeln ein Ziel treffen.

Ein großes rotes X in Ihrem Fadenkreuz zeigt an, dass Sie auf ein alliiertes Flugzeug oder einen Flügelmann zielen.

START



Bewegen Sie den rechten Stick gleichmäßig im Kreis, um den Motor anzulassen und bewegen Sie dann den rechten Stick nach oben, um zu beschleunigen.

RAKETENANZEIGE

Wenn der Raketenwerfer als Sekundärwaffe verfügbar ist, erscheint eine Zielmarke um das Fadenkreuz herum. Es zeigt die Menge der vorhandenen Raketen an. Werden neue Raketen in den Werfer geladen, füllt sich das Rechteck



BOMBENANZEIGE



Die Zielmarke auf dem Boden kennzeichnet den exakten Einschlagpunkt der Bomben. Außerdem wird die Restmenge Bomben angezeigt.

TORPEDOANZEIGE

Befindet sich das Fadenkreuz in der Nähe des momentan ausgewählten Ziels, wird das Torpedosystem angezeigt.

Die waagerechte Linie zeigt die Entfernung des Flugzeugs zum ausgewählten Ziel an.

Die senkrechte Linie zeigt die Höhe des Flugzeugs an. Sind beide Linien grün, kann der Torpedo durch Klicken des rechten Ministicks abgeworfen werden.

Die gepunktete Zielmarke um das Fadenkreuz herum zeigt die Menge der restlichen Torpedos an. Auf dem Bildschirmfoto sehen Sie, dass noch ein Torpedo vorhanden ist.



FOTOANZEIGE



Befindet sich das ausgewählte Ziel innerhalb der Markierungsbegrenzung, wechselt die Markierung von schwarz nach grün. Die einfachste Möglichkeit ist, die Zielkamera zu benutzen (linken Schalter ziehen und festhalten).

Befindet sich das Flugzeug in Aufnahmeentfernung, wechselt die obere Zielmarke ebenfalls von schwarz nach grün.

Sind beide Markierungen und die Zielmarke grün, können Fotos durch Klicken des rechten Sticks aufgenommen werden. Halten Sie den rechten Stick geklickt, bis die Aufnahmeanzeige auf der rechten Seite wieder aufgefüllt ist.

DIE BLAZING ANGELS

Die Staffel ist einer Ihrer wichtigsten Vorteile in Blazing Angels.

Der Spieler kann seinen drei Flügel Männern (Tom, genannt "Schild", Frank, genannt "Jäger" und Joe, genannt "Heiler") mittels des Steuerkreuzes Anweisungen geben. Durch das Drücken nach oben schaltet der Spieler um und er kann dem Geschwader Anweisungen zum Einsatz geben.

Darunter fallen:

- Offensive - Die Flügel Männer greifen die Feinde ihrer Entfernung nach und der Wichtigkeit im Hinblick auf das Missionsziel an.
- Defensive - Die Flügel Männer greifen die Feinde an, die eine direkte Bedrohung für den Spieler oder sich selbst darstellen.
- Formation - Die Flügel Männer bleiben in der Formation und greifen nur an, wenn sie selbst angegriffen werden.

Die verbleibenden Richtungen auf dem Steuerkreuz dienen individuellen Anweisungen an den jeweiligen Flügelmann, seine Spezialfähigkeiten einzusetzen.

Rechts: Frank den Befehl zum Ass-Angriff geben (Frank greift ausgewählte Feindgruppe an)

Links: Joe den Befehl für Reparatur geben (Joe "sendet" eine Reparatursequenz zu Beseitigung von Schäden)

Runter: Tom den Befehl zum Ablenken geben (Alle Gegner, die derzeit den Spieler angreifen, greifen Tom an.)

Jeder Flügelmann hat eine besondere Fähigkeit, die sich in seinem Spezialbefehl niederschlägt: Lesen Sie die Beschreibungen der Flügel Männer, um mehr darüber zu erfahren.

Tom

Tom spielt in der Staffel die Rolle Ihres "Schilds" – er bleibt immer in Ihrer Nähe und greift jeden Gegner an, der Ihr Leben bedroht.

Toms Spezialbefehl ist Ablenken. Wird der Befehl Ablenken ausgewählt, provoziert Tom seine Feinde und bringt sie so dazu, ihn anzugreifen anstatt ihrer Ziele. Dadurch kann der Spieler eine kurze Zeit lang unbehelligt weiterfliegen.

Der Spezialbefehl kann nur ausgeführt werden, wenn Toms Spezialsymbol (ein Schild) leuchtet. Wurde dieser Befehl benutzt, leert sich das Symbol und wird langsam wieder aufgefüllt.

Leuchtet Toms Schild nicht, steht der Ablenken-Befehl nicht zur Verfügung.



Frank

Frank übernimmt in der Staffel die Rolle des "Jägers" – er ist ganz versessen darauf, jeden Feind, auf den er trifft, abzuschießen, ganz egal, wie stark er ist.

Franks Spezialbefehl ist der Ass-Angriff. Wählen Sie den Befehl Ass-Angriff, gibt Frank Vollgas und greift das ausgewählte Ziel sowie alle anderen Feinde in der Formation des Ziels an. Im kurzen Zeitraum eines solchen "Blitzangriffs" schießt Frank in der Regel mindestens drei bis vier Feinde ab.

Der Spezialbefehl kann nur ausgeführt werden, wenn Franks Spezialsymbol (ein Blitz) leuchtet. Wurde dieser Befehl benutzt, leert sich das Symbol und wird langsam

wieder aufgefüllt.

Leuchtet Franks Blitzsymbol nicht, steht der Angreifen-Befehl nicht zur Verfügung.

Joe übernimmt in der Staffel die Rolle des "Heilers". Als hoch begabter Mechaniker findet er immer einen Weg, Ihre Maschine auch mitten im Einsatz zu reparieren – Rückzug und Landung sind also unnötig.

Joes Spezialbefehl ist Reparieren. Geben Sie diesen Befehl, wenn Ihr Flugzeug stark beschädigt ist. Joe wird Sie dann bitten, eine bestimmte Tastenkombination zu drücken.

Jeder richtige Tastendruck repariert das Flugzeug ein bisschen. Drücken Sie alle Tasten richtig, ist das Flugzeug anschließend wie neu. Drücken Sie jedoch eine falsche Taste, wird die Kombination sofort beendet.

Der Spezialbefehl kann nur ausgeführt werden, wenn Joes Spezialsymbol (ein Schraubenschlüssel) leuchtet. Wurde dieser Befehl benutzt, leert sich das Symbol und wird langsam wieder aufgefüllt.

Leuchtet Joes Schraubenschlüssel nicht, steht der Reparieren-Befehl nicht zur Verfügung.

Joe



TIPPS UND TRICKS

1. Je schneller Sie sind, desto größer sind die Kurvenradien, die Sie fliegen können. Bremsen Sie (rechten Stick nach unten bewegen), um engere Kurven zu fliegen, und beschleunigen Sie dann wieder (rechten Stick nach oben bewegen), um Ihre Feinde einzuholen.
2. Lernen Sie die Folge-Kamera zu benutzen. Um die Kamera zu benutzen, müssen Sie den linken Schalter ziehen und festhalten. Wenn jemand auf Sie feuert, können Sie die B-Taste drücken, um die nächstgelegene Bedrohung auszuwählen und dann den linken Schalter drücken und festhalten, um den Gegner zu sehen. Wenn Sie den linken Schalter loslassen, wird wieder auf die Standardsicht umgeschaltet.
3. Lernen Sie die Stärken und Schwächen Ihrer Flügel Männer kennen.
 - Tom kann Sie sehr gut beschützen, aber wenn Sie ihn zu oft einsetzen, wird er möglicherweise abgeschossen und muss aussteigen.
 - Frank ist ein bemerkenswerter Jäger, dafür aber auch unvorsichtig.
 - Joe ist der einzige, der Ihr Flugzeug reparieren kann. Verlieren Sie ihn, ist die Mission wesentlich schwieriger.
4. Die Flügel Männer geben Ihnen wertvolle Hinweise – werden ihre Worte andersfarbig angezeigt, sollten Sie genau aufpassen, was sie zu sagen haben.

“EIN TAG EWIGER SCHANDE”



KAMPAGNE

Die Handlung von Blazing Angels umfasst den gesamten Zweiten Weltkrieg, angefangen bei den ersten Gefechten der Luftschlacht um England bis hin zu Pearl Harbor und dem Fall Berlins. Im Kampagnenmodus befehligen Sie die Blazing Angels in 18 ihrer berühmtesten Missionen. Einige davon werden auf den folgenden Seiten näher beschrieben.

OPERATION DYNAMO (DÜNKIRCHEN)

Dünkirchen war der Schauplatz der größten Truppenevakuierung des Zweiten Weltkriegs. Nachdem deutsche Panzer über die Ardennen nach Frankreich einfielen und schnell Raum gewinnen konnten, saßen britische, französische und belgische Truppen in der Falle und waren vor der Atlantikküste in einem schmalen Landstreifen um Dünkirchen eingekesselt.

Fast 340.000 Mann wurden mit über 900 Schiffen, darunter hunderte Fischerboote, Jachten und andere zivile Seefahrzeuge, trotz schwerer Angriffe der deutschen Luftwaffe evakuiert. Im Verlauf der Operation Dynamo verlor die Luftwaffe 132 Flugzeuge, die Royal Air Force 177. Gleichzeitig war dies die Feuertaufe eines jungen Mannes, aus dem eins der größten Fliegerasse des Zweiten Weltkriegs werden sollte, und die Geburtsstätte der legendären Staffel Blazing Angels.

DIE LUFTSCHLACHT UM ENGLAND (LONDON)

Um die Invasion Englands vorzubereiten, mussten die Deutschen die Lufthoheit über dem Ärmelkanal und der Südküste Englands erlangen. Da dies faktisch nur durch die Vernichtung der Royal Air Force möglich war, entwickelte sich daraus die Luftschlacht um England, die erste große Schlacht, die vollständig in der Luft ausgetragen wurde.

Die im Verhältnis von 3:1 überlegene Luftwaffe (etwa 2.600 deutsche Maschinen gegen weniger als 700 britische) begann ihre Angriffe auf Geleitzüge im Ärmelkanal und isolierte Radarstationen an der Südküste, um die britische Verteidigung zu schwächen. Danach plante die Luftwaffe, die Flugzeuge des Fighter Command in massiven Angriffen auf britische Fliegerhorste bei Tag und Nacht zu vernichten.

Als die Deutschen merkten, dass diese Angriffe nicht die erwünschte Wirkung erzielten, da die Piloten dem ständigen Druck nicht gewachsen waren, setzte die Luftwaffe auf die "Blitztaktik" und begann massive Angriffe auf London und andere Großstädte zu fliegen, um die Flugzeugindustrie zu zerstören und die Moral der Zivilbevölkerung zu brechen. Am 15. September 1940 startete die Luftwaffe einen Großangriff auf London mit über 800 Maschinen. Der Angriff geriet allerdings zum Misserfolg, woraufhin das Oberkommando feststellte, dass diese Schlacht nicht zu gewinnen war, und seine Streitkräfte allmählich zurückzog, um sich auf die Eröffnung der Ostfront vorzubereiten.

Im Verlauf der Luftschlacht verlor die Luftwaffe etwa 1.900 Flugzeuge, die RAF fast 1.600. Unter den britischen Piloten machte die Legende eines ver-

rückten Amerikaners die Runde, der während des heftigsten Bombenangriffs auf London über 50 Feindflugzeuge abgeschossen haben soll. Vielleicht erfahren Sie bald seinen Namen ...

“EIN TAG EWIGER SCHANDE” (PEARL HARBOR)

Am Morgen des 7. Dezember 1941 griffen 350 japanische Flugzeuge die Pazifikflotte der United States Navy an, die in Pearl Harbor auf Oahu, Hawaii, stationiert war. Bei dem Angriff wurden 14 Kriegsschiffe und etwa 400 Flugzeuge zerstört oder beschädigt und über 2.400 Menschen getötet. Nach diesem unprovokierten und unvorhergesehenen Angriff betrachtete die amerikanische Öffentlichkeit dies als schweren Verrat und unterstützte die Kriegserklärung gegen Japan.

Der Angriff war jedoch nicht so verheerend, wie die Japaner erhofft hatten. Die drei US-Flugzeugträger lagen zum Zeitpunkt des Angriffs nicht im Hafen und die Japaner ließen die riesigen Treibstofflager und Marinewerften auf Oahu intakt, so dass sich die US-Marine in weniger als einem Jahr von den Folgen des Angriffs erholen konnte. Was in den in den Geschichtsbüchern allerdings nicht steht, ist, dass die schnelle Rückkehr zum Teil auch dem tapferen Einsatz der Blazing Angels zu verdanken war ...

DER WENDEPUNKT (SCHLACHT VON MIDWAY)

Sechs Monate nach Pearl Harbor waren die Japaner bereit, eine große Operation zu starten, bei der die Flugzeugträger der US-Pazifikflotte herausgefordert und zerstört werden sollten. Der Plan sah vor, einen Überraschungsangriff auf den US-Stützpunkt Midway durchzuführen, das Atoll zu erobern und dort einen japanischen Luftstützpunkt zu errichten. Da der US-Geheimdienst jedoch frühzeitig den japanischen JN25-Code entschlüsselt hatte, waren bereits alle Einzelheiten der Operation bekannt. Die Navy legte einen Hinterhalt und am 4. Juni 1942 begann die größte Trägerschlacht des Zweiten Weltkriegs. Obwohl die US Navy zahlenmäßig unterlegen war, konnte sie sich auf den Mut und die Entschlossenheit ihrer Piloten verlassen. Letztendlich verloren die Japaner nicht weniger als vier ihrer wertvollen Flugzeugträger, während die Amerikaner nur einen ihrer drei Träger verloren. Lange nach Kriegsende trug ein Historiker alle Einsatzberichte der Schlacht von Midway zusammen und stellte erstaunt fest, dass eine bestimmte Staffel an allen wichtigsten Gefechten der Schlacht um Midway beteiligt war.

DIE PAZIFIKFESTUNG (RABAU)

Seine Öl- und natürlichen Gasvorkommen machten Papua-Neuguinea zum perfekten Ziel der japanischen Expansionspolitik im Pazifik. Im Dezember 1941 evakuierten die Briten, die Rabaul nicht mehr verteidigen konnten, alle Frauen und Kinder. Nur wenige Wochen später starteten die Japaner ihre Invasion mit einem massiven Bombenangriff und nahmen die Insel Ende Januar 1942 ein.

Nach der Besetzung machten die Japaner aus Rabaul eine riesige Festung und Nachschubbasis für ihre Operationen im Südpazifik. Sie gruben über 500

Kilometer Tunnel, die als Bunker gegen die alliierten Luftangriffe dienen sollten, und bauten 15 unterirdische Krankenhäuser, von denen eines 4 Km lang war und 2.500 Verwundete aufnehmen konnte.

Die Alliierten hielten die Invasion Rabauls für zu riskant und isolierten stattdessen die Insel, indem Sie auf umliegenden Inseln einen Ring von Flugplätzen errichteten und kontinuierlich Rabaul und alle sich nähernden japanischen Streitkräfte angriffen. Während dieser Bomben- und Bodenangriffe begannen die Japaner, sich die Geschichte der verrückten Einjeru Gaijin zu erzählen – einer furchtlosen Staffel, die sich auch in die wildesten Gefechte einfach hineinstürzte. Das klingt doch fast wie etwas, das wir schon einmal gehört haben ...

Von den Nachschublinien abgeschnitten und unter konstantem Bombardement durch die alliierten Luftstreitkräfte verwandelte sich der japanische Stützpunkt in eine nutzlose Festung. Dennoch hielten die Japaner Rabaul bis zum Kriegsende im August 1945.

DIE BEFREIUNG VON PARIS (PARIS)

Während die Alliierten schnell auf Paris vorrückten, wurde am 18. August 1944, dem Tag, an dem die Mobilisierung der Pariser Bürger angeordnet wurde, ein Generalstreik ausgerufen. Trotz Hitlers Befehl, Paris bis zum letzten Mann zu halten und die Stadt anzuzünden, kapitulierte General Dietrich von Choltitz am 25. August 1944 nach heftigen Gefechten mit Leclercs französischer 2. Panzerdivision. Am selben Tag hielt Charles de Gaulle, Befehlshaber der Freien Französischen Streitkräfte, eine Ansprache an die Bevölkerung. Wenige Tage später, als die Stadt endlich sicher war, wurde der Sieg mit endlosen Paraden gefeiert. Eine obskure Kriegsepisode trug sich zu, als eine einzige amerikanische Fliegerstaffel Leclercs Panzerdivisionen unterstützte. Wer weiß, vielleicht wäre ohne ihre Beteiligung Paris tatsächlich ein Opfer der Flammen geworden ...

KRIEGSENDE (BERLIN)

Als die Sowjetarmee unaufhaltsam auf Berlin zumarschierte, forderte Hitler von den Deutschen den bedingungslosen Kampf und ernannte Berlin zur "Festung", die bis zum letzten Mann verteidigt werden sollte. Die entscheidende Schlacht um Berlin begann am 16. April 1945. Straße um Straße und Haus um Haus wurden von den mehr als 1,3 Millionen russischen Soldaten eingenommen, denen nur etwa 200.000 deutsche Soldaten gegenüberstanden. Die Deutschen leisteten erbitterten und verzweifelten Widerstand, so dass es zehn Tage dauerte, bis die Russen die Stadt umstellt hatten, und fünf weitere Tage, bis sie schließlich ihre Flagge auf dem Reichstag hissen konnten. Was die Geschichtsbücher allerdings verschweigen, ist, dass das Ende des Dritten Reichs bereits Wochen zuvor durch einen gewaltigen Bombenangriff auf Berlin eingeleitet worden war ...

Neue Flugzeuge werden entsprechend dem Fortschritt in der Kampagne freigeschaltet und stehen in allen Offline- und Multiplayer-Modi zur Verfügung.

Hinweis: Die freigeschalteten Flugzeuge sind nur verfügbar, wenn Sie mit dem Profil angemeldet sind, mit dem Sie die Kampagne gespielt haben. Gleiches gilt für das Speichergerät. Wenn Sie ein anderes Speichergerät benutzen oder mit einem anderen Profil angemeldet sind, stehen die Maschinen in keinem Modus zur Verfügung.

EINZELSPIELE

Die Einzelspiele stellen andere Herausforderungen als die Kampagne. Wenn Sie sie spielen, sichern Sie sich vielleicht auch einen Vorteil in der Kampagne, da Sie vielleicht an bessere Flugzeuge gelangen.

MINIKAMPAGNE

Wählen Sie einen der beiden Missionstypen "Luftkampf" oder "Bombenangriff", und schon befinden Sie sich mitten im Gefecht – Ihr Flugzeug, Ihre Gegner und die Karte sind bereits ausgewählt. Für jeden Missionstyp gibt es sechs verschiedene Missionen. Zu Beginn kann nur die erste Mission ausgewählt werden, alle nachfolgenden werden durch Erfüllen der jeweils vorherigen freigeschaltet. Wenn Sie den Missionstyp "Luftkampf" abschließen (indem Sie alle 6 Missionen erfüllen), erhalten Sie aufgerüstete Maschinengewehre und Kanonen für alle Flugzeuge. Schließen Sie den Missionstyp "Bombenangriff" ab, werden alle Bomben/Torpedos/Raketen freigeschaltet.

ARCADE

Dieser Spielmodus ähnelt einem klassischen Spielhallenautomaten: Sie kämpfen alleine gegen die Zeit und müssen aufeinander folgende Wellen von Feinden besiegen, die Ihnen Zeit und Lebensenergie einbringen, damit Sie weiterspielen und neue Punkterekorde aufstellen können. Wenn Sie einen Jäger zerstören, erhalten Sie mehr Zeit. Schaffen Sie es, den Arcade-Modus abzuschließen, erhalten Sie eine verbesserte Version des Flugzeugs, das sie gerade fliegen.

DUELL DER ASSE

Wie der Name schon andeutet, kämpfen Sie gegen ein feindliches Fliegerass. Dieser Gegner fliegt dasselbe Flugzeug wie Sie. Die Maschinen, die geflogen werden, hängen vom Stand der Kampagne ab. Im Laufe des Spiels können Sie weitere Flugzeuge freischalten. Gewinnen Sie ein Duell, erhalten Sie eine spezielle "Ass"-Skin für die Maschine, die Sie fliegen.

KAMPAGNEN UND SYSTEM LINK SPIELE

- im **Solo**-Modus spielt jeder Spieler für sich und versucht die anderen zu besiegen
- im **Team**-Modus haben alle Spieler das gemeinsame Ziel, die KI zu besiegen
- Im **Staffel**-Modus können sich bis zu acht Spieler zusammenschließen und gegen andere Teams antreten.

Alle diese Spielmodi können über Xbox Live, System Link (ein Netzwerk aus mehreren Xbox Konsolen) oder im Splitscreen gespielt werden, sofern nicht anders angegeben.

Die **Solo**-Spielmodi sind:

- **Luftkampf:** der klassische Deathmatch-Modus, bei dem jeder Spieler versucht, die anderen abzuschießen. Jeder Kill wird gezählt. Das Spiel endet, wenn das vor Spielbeginn festgelegte Zeit- oder Punktelimit erreicht ist.
- **Fuchsjagd:** Der erste Spieler, der einen anderen Spieler abschießt, ist der "Fuchs". Schießt ein Spieler den Fuchs ab, wird dieser selbst zum Fuchs. Der Fuchs ist der einzige Spieler, dessen Kills gezählt werden. Das Spiel endet, wenn das Punkte- oder Zeitlimit erreicht ist. Dieses Spiel ist nicht im Splitscreen-Modus verfügbar.
- **Suchen und Vernichten:** Um zu punkten, muss ein Spieler alle anderen Spieler ein Mal abschießen. Zu Beginn sind alle Spieler als mögliche Ziele markiert. Wird ein Spieler abgeschossen, verschwindet seine Markierung. Die nicht mehr markierten Spieler können natürlich noch einmal abgeschossen werden, zählen aber nicht. Stürzt ein Spieler auf den Boden, wird er bestraft, indem der letzte von ihm abgeschossene Spieler wieder markiert wird. Das Spiel endet, wenn das Punkte- oder Zeitlimit erreicht ist. Dieses Spiel ist nicht im Splitscreen-Modus verfügbar.

Die **Team**-Spielmodi sind:

- **Angriff:** Die Spieler müssen innerhalb des vor Spielbeginn festgelegten Zeitlimits so viele Flugzeuge wie möglich abschießen. Die Feinde sind große Bomberformationen, die von Jagdstaffeln begleitet werden. Feinde und Spieler kehren sofort wieder ins Spiel zurück, nachdem sie abgeschossen wurden. Hierbei gibt es kein Limit.
- **Luftkampf:** Ein unmittelbarer Kampf gegen schier endlose Wellen angreifender KI-Flugzeuge. Punkte gibt es dafür, am Leben zu bleiben und Feinde abzuschießen. Für jeden Spieler gibt es ein Limit, wie oft er ins Spiel zurückkehren kann, nachdem er abgeschossen wurde. Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Spieler mehr übrig sind.

- **Bombardement:** Die Spieler müssen die KI-kontrollierte Basis, die von Flakgeschützen und feindlichen Jägern verteidigt wird, zerstören. Mindestens einer der Spieler muss einen Bomber fliegen. Das Spiel endet, wenn die feindliche Basis zerstört ist. Jeder Spieler kann unbegrenzt oft ins Spiel zurückkehren, nachdem er abgeschossen wurde. Punkte gibt es, wenn feindliche Einheiten abgeschossen und die Basis in Rekordzeit zerstört wird.
- **Kamikaze:** Der Feind schickt Wellen von Kamikazejägern. Aufgabe der Spieler ist es, eine Basis gegen diese furchtbaren Angriffe zu verteidigen. Das Spiel ist verloren, wenn die Basis zerstört wird. Sind alle Wellen vernichtet, haben Sie das Spiel gewonnen.
- **Historische Missionen:** In diesem Spielmodus können mehrere Spieler die Kampagnenmissionen zusammen spielen, indem Sie als Team antreten. Neue Missionen werden freigeschaltet, sobald Sie im Kampagnenmodus erfüllt wurden.

Die Staffel-Spielmodi sind:

- **Luftkampf:** der klassische Team-Deathmatch-Modus, bei dem jedes Team versucht, mehr Punkte als das andere zu erzielen. Jeder Abschuss wird gezählt und das Spiel endet, wenn das Punkte- oder Zeitlimit erreicht ist. Eigenbeschuss kann optional eingeschaltet werden. Dieses Spiel ist nicht im Splitscreen-Modus verfügbar.
- **Basis erobern:** Die Teams kämpfen um die Kontrolle von Stützpunkten (Flugplätze oder Flugzeugträger). Eine Basis gilt als kontrolliert, wenn ein Flugzeug landet, einige Sekunden auf der Basis bleibt und dann wieder startet. Für jede Basis, die ein Team "erobert", erhält es pro Sekunde einen Punkt. Zu Beginn des Spiels sind alle Basen bis auf die Anfangsbasen neutral. Landet man auf einer Basis, die der Feind erobert hat, kehrt sie in den Neutralstatus zurück. Das Spiel endet, wenn das Punktelimit erreicht ist. Dieses Spiel ist nicht im Splitscreen-Modus verfügbar.
- **Bombardement:** Jedes Team muss die Basis des anderen Teams zerstören. Die Basen sind zerstört, wenn 5 Bomben auf den Zielen einschlagen. Das Spiel endet, wenn die feindliche Basis zerstört ist. Deshalb muss mindestens einer der Spieler einen Bomber fliegen. Jeder Spieler kann unbegrenzt oft ins Spiel zurückkehren, nachdem er abgeschossen wurde. Dieses Spiel ist nicht im Splitscreen-Modus verfügbar.
- **Kamikaze:** Jedes Team muss die Basis des anderen Teams zerstören. Basen können nur zerstört werden, indem sich die Spieler mit ihren Maschinen auf die Ziele stürzen. Dieses Spiel ist nicht im Splitscreen-Modus verfügbar.

MULTIPLAYER- STAFFELKOMMUNIKATION

KOOP-MULTIPLAYER

(Splitscreen, System Link und Xbox Live)

Die Spieler können mit dem Steuerkreuz Anfragen an die Staffel richten. Eine solche Anfrage kann von jedem Spieler gesendet werden und jeder andere Spieler kann antworten. Wird die Anfrage innerhalb weniger Sekunden nicht bestätigt, gilt sie als ignoriert und wird verworfen. Anfragen können nur in Abständen von 30 Sekunden gemacht werden.

Hoch: Reparatur

Diese Anfrage kann von einem Spieler geschickt werden, dessen Flugzeug eine Reparatur benötigt. Der bestätigende Spieler muss dann eine Reparaturkombination ausführen und ist somit direkt für das Leben des anderen Spielers verantwortlich.

Runter: Ablenken

Diese Anfrage kann von einem Spieler geschickt werden, der von zu vielen Feinden gejagt wird. Der erste Spieler, der die Anfrage bestätigt, wird automatisch zum Ziel aller Maschinen, die den Spieler jagen, der die Anfrage gesendet hat.

MULTIPLAYER GEGENEINANDER

(System Link und Xbox Live)

Genau wie im Koop-Multiplayer kann ein Spieler eine Anfrage senden, die von einem anderen Spieler beantwortet wird. Wird die Anfrage innerhalb weniger Sekunden nicht bestätigt, gilt sie als ignoriert und wird verworfen. Anfragen können nur in Abständen von 30 Sekunden gemacht werden.

Hoch: Mein Ziel angreifen

Der erste Spieler, der diese Anfrage bestätigt, übernimmt automatisch das vom anfragenden Spieler gewählte Ziel (bzw. Zielgruppe).

Runter: Mich schützen

Der erste Spieler, der diese Anfrage bestätigt, visiert automatisch die nächstgelegene Bedrohung für den anfragenden Spieler an.

SPIELEN AUF XBOX LIVE

Erstellen - Erstellen Sie eine eigene Sitzung und laden Sie Ihre Freunde ein.

Rangliste - Eine Liste aller Spieler und ihrer Statistiken.

Freundesliste - Eine Liste aller Spieler, die Sie als Freund gewählt haben. Von diesem Menü aus können Sie Einladungen versenden, sich einer Sitzung eines Freundes anschließen oder einen Spieler aus der Liste entfernen.

Spielerliste - Die Spieler in Ihrer Sitzung bzw. diese Spieler, gegen die Sie zuletzt gespielt haben. Von diesem Menü aus können Sie Spieler zur Freundliste hinzufügen, sie stummschalten oder Feedback über sie senden.

Optionen - Hier können Sie Ihren angezeigten Status auf Offline ändern oder die Optionen für die Sprachausgabe (Lautsprecher/Headset) festlegen.

Abmelden - Von Xbox Live abmelden.

Xbox Live

Spielen Sie gegen wen Sie wollen, jederzeit und überall auf Xbox Live®. Erstellen Sie Ihr eigenes Profil (Ihre Spielerkarte). Chatten Sie mit Freunden. Laden Sie Inhalte vom Xbox Live-Marktplatz herunter. Senden und empfangen Sie Sprach- und Video-Nachrichten. Gehen Sie online, und haben Sie Teil an der Spielerevolution.

Anschließen

Bevor Sie Xbox Live verwenden können, müssen Sie Ihre Xbox an eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung anschließen und den Xbox Live-Service abonnieren. Um weitere Informationen zum Anschluss an Xbox Live sowie über die Verfügbarkeit von Xbox Live in Ihrer Region zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/live.

JUGENDSCHUTZ

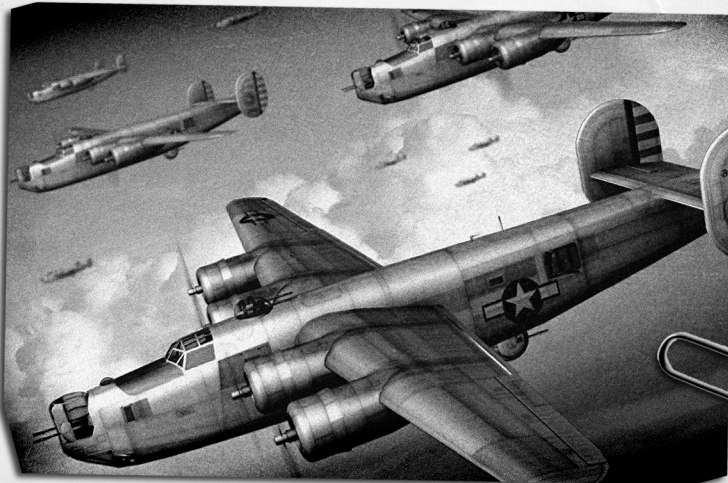
Mit diesen benutzerfreundlichen und flexibel einsetzbaren Tools können Eltern und Betreuer anhand der Altersfreigabe über die Spiele entscheiden, auf die junge Spieler zugreifen dürfen. Um weitere Informationen zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/familysettings.

FLUGZEUGE DES 2. WELTKRIEGS

Der Kampagnenmodus von Blazing Angels gibt Ihnen die Möglichkeit einige der berühmtesten Flugzeuge des 2. Weltkriegs zu fliegen. Bei erfolgreichem Abschluß einer Mission wird automatisch ein neues Flugzeug für die nächste Mission freigeschaltet.

Zusätzlich wird für jedes im Kampagnenmodus freigeschaltete, alliierte Flugzeug ein weiteres auf der Gegenseite für die Einzelspielermodi- bzw. Multiplayer freigeschaltet. Bonusflugzeuge werden in Schlüsselmmissionen freigeschaltet.

Die Daten jedes Flugzeugs werden einfach dargestellt. Die Daten hängen von der Kriegsphase und der Ausrichtung des Flugzeugs ab. Sie können folgende Kategorien von Flugzeugen steuern: Jäger, Jagdbomber, Sturzkampfbomber und Torpedobomber.



BLAZING ANGELS LIST OF PLAYABLE PLANES

GLADIATOR JÄGER

Geschw: ★★★★★☆
 Beschl: ★★★★★☆
 Wendigkeit: ★★★★★
 Feuerkraft: ★★★★★☆
 Panzerung: ★★★★★☆



HURRICANE JAGDBOMBER

Geschw: ★★★★★☆
 Beschl: ★★★★★☆
 Wendigkeit: ★★★★★
 Feuerkraft: ★★★★★☆
 Panzerung: ★★☆☆☆☆



SPITFIRE JAGDBOMBER

Geschw: ★★★★★☆
 Beschl: ★★★★★☆
 Wendigkeit: ★★★★★☆
 Feuerkraft: ★★★★★☆
 Panzerung: ★★☆☆☆☆



SPITFIRE V JÄGER

Geschw: ★★★★★★
 Beschl: ★★★★★★
 Wendigkeit: ★★★★★★
 Feuerkraft: ★★★★★★
 Panzerung: ★★★★★★



SEAFIRE JÄGER

Geschw: ★★★★★☆
 Beschl: ★★★★★☆
 Wendigkeit: ★★★★★☆
 Feuerkraft: ★★★★★★
 Panzerung: ★★★★★☆



HURRICANE II JAGDBOMBER

Geschw: ★★★★★☆
Beschl: ★★★★★☆
Wendigkeit: ★★★★★★
Feuerkraft: ★★★★★★
Panzerung: ★★☆☆☆☆



P-40C WARHAWK JÄGER

Geschw: ★★★★★☆
Beschl: ★★★★★☆
Wendigkeit: ★★★★★★
Feuerkraft: ★★★★★★
Panzerung: ★★★★★★



DEVASTATOR TORPEDOBOMBER

Geschw: ★★★★★☆
Beschl: ★★★★★☆
Wendigkeit: ★★☆☆☆☆
Feuerkraft: ★★★★★★
Panzerung: ★★☆☆☆☆



DAUNTLESS STURZKAMPFBOMBER

Geschw: ★★★★★☆
Beschl: ★★★★★☆
Wendigkeit: ★★☆☆☆☆
Feuerkraft: ★★★★★★
Panzerung: ★★☆☆☆☆



F4F WILDCAT JAGDBOMBER

Geschw: ★★★★★☆
Beschl: ★★★★★☆
Wendigkeit: ★★★★★★
Feuerkraft: ★★★★★★
Panzerung: ★★☆☆☆☆



AVENGER TORPEDOBOMBER

Geschw: ★★★★★★
 Beschl: ★★★★★★
 Wendigkeit: ★★★★★★
 Feuerkraft: ★★★★★★
 Panzerung: ★★★★★★



F4U1 CORSAIR JAGDBOMBER

Geschw: ★★★★★★
 Beschl: ★★★★★★
 Wendigkeit: ★★★★★★
 Feuerkraft: ★★★★★★
 Panzerung: ★★★★★★



P47 THUNDERBOLT JAGDBOMBER

Geschw: ★★★★★★
 Beschl: ★★★★★★
 Wendigkeit: ★★★★★★
 Feuerkraft: ★★★★★★
 Panzerung: ★★★★★★



P-51D MUSTANG JAGDBOMBER

Geschw: ★★★★★★
 Beschl: ★★★★★★
 Wendigkeit: ★★★★★★
 Feuerkraft: ★★★★★★
 Panzerung: ★★★★★★



FW-190A JAGDBOMBER

Geschw: ★★★★★★
 Beschl: ★★★★★★
 Wendigkeit: ★★★★★★
 Feuerkraft: ★★★★★★
 Panzerung: ★★★★★★



TEMPEST JAGDBOMBER

Geschw: ★★★★★★
Beschl: ★★★★★★
Wendigkeit: ★★★★★★
Feuerkraft: ★★★★★★
Panzerung: ★★★★★★



B-17 FLYING FORTRESS SCHWERER BOMBER

Geschw: ★★★★★★
Beschl: ★★★★★★
Wendigkeit: ★★★★★★
Feuerkraft: ★★★★★★
Panzerung: ★★★★★★



P-51H JAGDBOMBER

Geschw: ★★★★★★
Beschl: ★★★★★★
Wendigkeit: ★★★★★★
Feuerkraft: ★★★★★★
Panzerung: ★★★★★★



Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand "wie besehen" gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seiner Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

EIGENTUMSRECHT

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen betreffend des geistigen Eigentums geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

UBISOFT KUNDENDIENST

Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuchen Sie uns im Internet unter:

<http://support.ubisoft.de>

In unserer FAQ-Datenbank können Sie 24 Stunden am Tag Antworten auf die meistgestellten Fragen finden. So finden Sie häufig die Antwort, die Ihnen unsere Support-Mitarbeiter via Telefon oder E-Mail gegeben hätten!

Wenn Sie die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche in den FAQs benutzen, um uns eine Mail zu senden, stellen Sie sicher, dass wir alle wichtigen Informationen zu Ihrem System und dem Problem erhalten, die wir benötigen, um Ihnen schnellstmöglich eine hilfreiche Antwort zu geben.

Wenn Sie über kein E-Mail-Konto verfügen, können unsere Kundendienst-Mitarbeiter Ihnen von Mo-Fr 09:00 – 19:00 Uhr, unter der Telefonnummer 01805 - 554938 (0,12 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) hilfreich zur Seite stehen.

Für die schnellstmögliche Bearbeitung Ihrer Anfrage ist Ihre Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Falls vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich sollte bei Ihrem Anruf der Computer eingeschaltet sein. Rufen Sie bitte das Programm DxDiag auf, diese Informationen helfen uns bei der Fehlersuche.

So rufen Sie das Programm DxDiag auf:

Klicken Sie bitte auf "START"--> "AUSFÜHREN"--> Tippen Sie hier "dxdiag" ein und klicken Sie auf „OK“.

Bevor Sie sich an den Technischen Kundendienst wenden:

Die aktuellsten Informationen zum Produkt finden Sie in der Datei "Readme.txt" auf Ihrer Spiel-CD-ROM

Sollten Sie auf technische Probleme mit dem Produkt stoßen, überprüfen Sie bitte zuerst, ob Ihr Computer die angegebenen Systemanforderungen des Produkts erfüllt. Alle hierzu erforderlichen Informationen entnehmen Sie bitte den SYSTEMVORAUSSETZUNGEN auf der Originalverpackung. Achten Sie insbesondere darauf, dass Sie ein Betriebssystem verwenden, das mit dem Produkt kompatibel ist.

Tipps und Tricks - Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0190 - 88241210 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Ihr Ubisoft Team

GEWINNEN SIE UBISOFT-SPIELE!

Registrieren Sie sich nun auf der Wettbewerbsseite:
<http://registrationcontest.ubi.com>

Die Teilnahme am Wettbewerb ist kostenlos. Keine
Kaufverpflichtung. Siehe auch beiliegende Bedingungen.

- Wettbewerbsdauer: 27. Oktober 2005 bis 29. Oktober 2006.
- Das vollständigen Wettbewerbsregeln sind kostenlos bei UBISOFT EMEA, Grand jeu/concours E-Registration – 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex, Frankreich anzufordern oder auf der Wettbewerbsseite einzusehen:
<http://registrationcontest.ubi.com>.
- Preise: Es werden jede Woche 10 Videospiele verlost. 520 Spiele insgesamt mit einem Gesamtverkaufswert von 31.200 Euro (10 Spiele pro Woche über ein Jahr) und einem Verkaufswert von bis zu 60 Euro (inkl. MwSt).

Folge Blazing Angels auf den nächsten Level!

**Schließe dich der wachsenden Blazing Angels
Community an und erhalte Zugriff auf:**

- Exklusives Material und Informationen
- Tolle Gewinnspiele und Preise
- Besondere Angebote: Sammler-Objekte, Limitierte Auflagen ...
- Geheime Tipps und Tricks
- das offizielle Forum in dem ihr neue Freunde und viele Informationen finden könnt!

**Werde jetzt Mitglied und melde
dich unter blazing-angels.com an!**

NOTIZEN

NOTIZEN

The PEGI age rating system:
Le système de classification PEGI
El sistema de clasificación por edad PEGI:
Il sistema di classificazione PEGI
Das PEGI Alterseinstufungssystem

Age Rating categories:
 Les catégories de tranche
 d'âge :
 Categorías de edad:
 Categorie relative all'età:
 Altersklassen:



Note: There are some local variations!
Note : Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!
Nota: ¡Variará en función del país!
Nota: Può variare a secondo del paese!
Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:
 Description du contenu :
 Descripciones del contenido:
 Descrizioni del contenuto:
 Inhaltsbeschreibung:



BAD LANGUAGE
 LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE
 LENGUAJE INAPROPIADO
 CATTIVO LINGUAGGIO
 VULGÄRE SPRACHE



DISCRIMINATION
 LA DISCRIMINATION
 DISCRIMINACIÓN
 DISCRIMINAZIONE
 DISKRIMINIERUNG



DRUGS
 LES DROGUES
 DROGAS
 DROGHE
 DROGEN



FEAR
 LA PEUR
 TERROR
 PAURA
 ANGST UND
 SCHRECKEN



SEXUAL CONTENT
 LE CONTENU SEXUEL
 CONTENIDO SEXUAL
 SESSO
 SEXUELLER INHALT



VIOLENCE
 LA VIOLENCE
 VIOLENCIA
 VIOLENZA
 GEWALT

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter :

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>